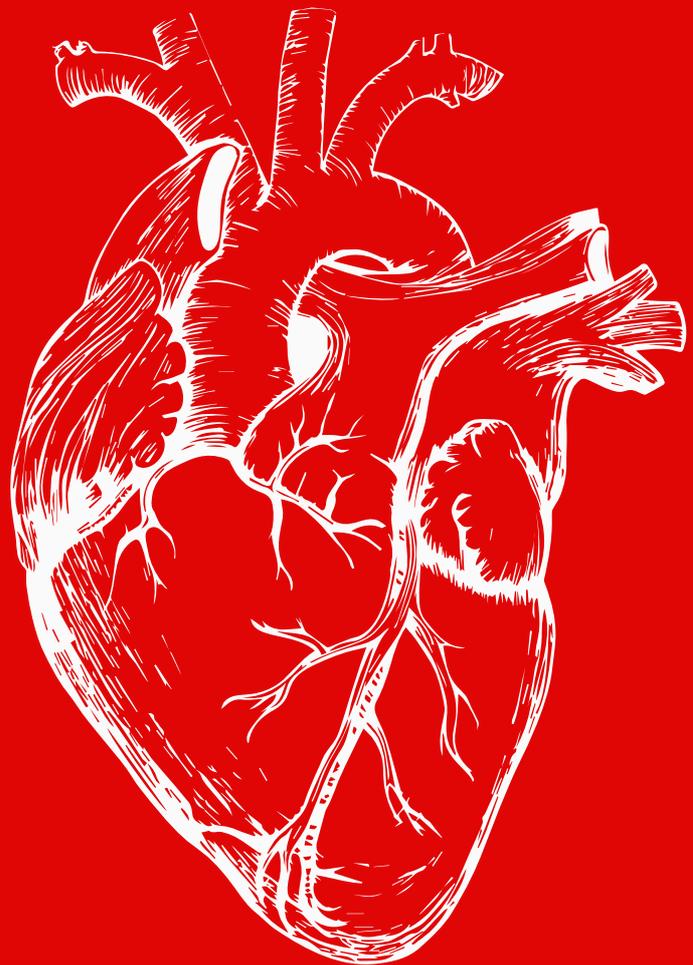




# Memoria

CREACIÓN DE UN  
VIDEOJUEGO:  
"NANA"



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	pág. 3
DESARROLLO Y PROCESO CREATIVO	pág. 4
INSPIRACIÓN	pág. 17
PRESENTE Y FUTURO	pág. 19
BIBLIOGRAFÍA	pág. 21



# INTRODUCCIÓN

*A mi madre y a mi abuelo, por ser mis pilares fundamentales.*

*A mis hermanos, por acompañarme siempre aunque no estén conmigo.*

*A Paulo, por verme comenzar y terminar la carrera, y haberme apoyado en el camino.*

*A Aisha, Caro, Inma, Luca y Óscar; por haber sido mi familia dentro y fuera de la facultad.*

*A mi tutor, Luis, por haber despertado aún más en mí la pasión por los videojuegos.*

*Y, finalmente, a todas las mujeres a las que han cuestionado alguna vez por considerarse "gamers" (entre las que, desgraciadamente, me incluyo). Ojalá las cosas sigan cambiando.*

Si le dijese a mi yo de primero de carrera que iba a crear un videojuego desde cero como Trabajo de Fin de Grado, no se lo hubiese creído. Antes del último curso de la carrera, nunca me había planteado que una de las posibles salidas laborales que podía tener Comunicación Audiovisual estaría enfocada en algo que yo consideraba un hobby. Pero, ¿qué mejor trabajo puede haber que uno que, además, sea tu pasatiempo favorito?

Comencé estando un poco preocupada por cómo iba a ser el proyecto. Siempre que se habla de TFG en la carrera, los alumnos nos echamos a temblar, aunque nos digan que es "como una asignatura más". Sin embargo, para mí ha sido algo más que eso: me ha ayudado a darme cuenta de que podía pasar varias horas seguidas trabajando en los diseños, en los personajes, los diálogos, la historia... y se me pasaban como si fuesen 20 minutos, porque me encantaba lo que hacía y estaba orgullosa del resultado. Hacía tiempo que no trabajaba en algo con tanta ilusión, y ha sido como un soplo de aire fresco que me ha permitido darme cuenta de que puedo hacer cosas. Crear cosas. Y dejar un pedazo de mi corazón en lo que hago.

Así que este TFG es un pedacito de mí para el mundo, y aquí está el proceso de cómo ha nacido.

# DESARROLLO Y PROCESO CREATIVO

## *IDEA PRINCIPAL*

Tras haber reflexionado y llegado a la conclusión de que quería desarrollar un videojuego, lo primero que llevé a cabo fue la idea. Para ello, comencé a ver vídeos del *gameplay* de algunos videojuegos similares que ya conocía y de los que hablaré posteriormente. Este fue un paso que considero crucial en esta fase de la creación de "Nana", ya que pude usar estos juegos de inspiración tanto de los personajes, como el sistema de juego, niveles, etc.

Una vez tenía una idea básica de la temática del juego y de la línea argumental que iba a seguir, el siguiente paso fue "The Ten Page Document", en el que trabajé a lo largo de varias semanas. Al mismo tiempo, estuve haciendo apuntes en un borrador en el que incluía ideas para los personajes, las localizaciones, interacciones entre los protagonistas...

## *DISEÑO DEL UNIVERSO Y GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)*

Una vez tuve todo lo anterior, comencé a redactar el GDD. Este documento es una de las partes que me ha resultado más compleja a la hora de comenzar a desarrollar "Nana", ya que tenía que pensar en los personajes y su relación entre ellos y con su entorno, las emociones que quería transmitir, los objetos importantes dentro del juego, las mecánicas, cómo iban a desarrollarse los niveles y de qué forma podía organizarlos para seguir un hilo narrativo...

En general, fue un trabajo bastante complejo. De hecho, estuve dos semanas todos los días sentada al menos 5 o 6 horas frente a mi ordenador escribiendo ideas y conceptos, y pensando cómo conectar y relacionar todos los aspectos para que tuviesen sentido dentro del universo y la trama del juego. Sin embargo, gracias a este documento la tarea de desarrollar el juego en RPG Maker se me hizo muchísimo más sencilla.

## *PANTALLAS DE INICIO, CARGA, GAME OVER Y OTROS DISEÑOS*

El primer diseño que realicé fue el de la pantalla de inicio del juego. Tanto esta pantalla como otras dentro del juego debían que tener un estilo minimalista más tradicional en lugar de estar realizados con Pixel Art, así que los creé usando una tableta, un lápiz de diseño gráfico y la app gratuita *Sketchbook*.

Como ya había planeado en el GDD cómo quería que fuesen estos dibujos y los demás diseños de las pantallas del juego, el proceso fue relativamente fácil.



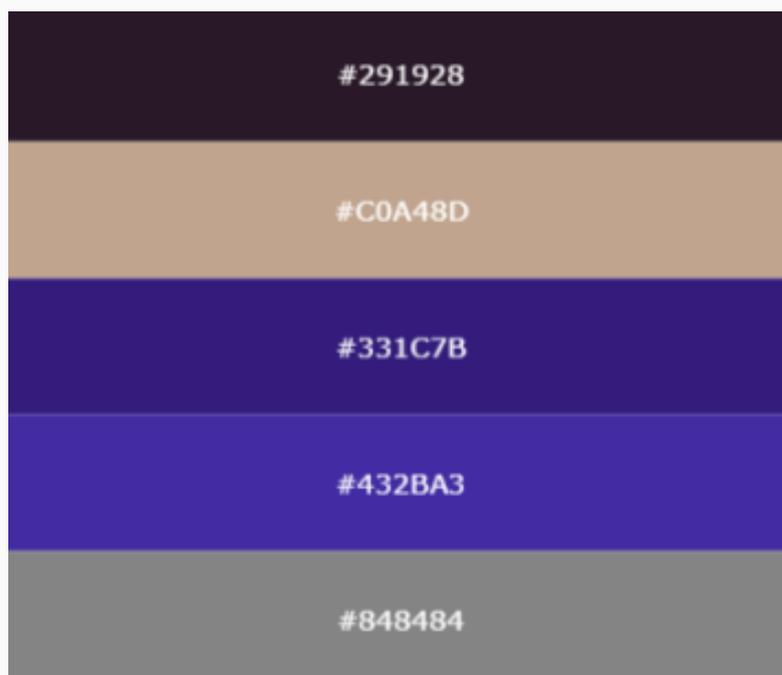
## ASSETS, TILASETS Y OTROS DISEÑOS

Cuando me sentí satisfecha y pensaba que todo estaba bien relacionado, continué con el diseño de los personajes y los objetos.

Para el diseño de los personajes, empleé 3 o 4 días en los que trabajé con mi ratón en la web *pixelartmaker.com*. Nunca antes había hecho diseños tan elaborados en Pixel Art, pero no me costó mucho adaptarme y aprender. Además, tampoco tenía demasiada idea de qué programas o páginas webs serían las mejores para llevar a cabo este proceso, pero esa web me pareció lo suficientemente sencilla como para poder usarla sin problema y sin tener experiencia.

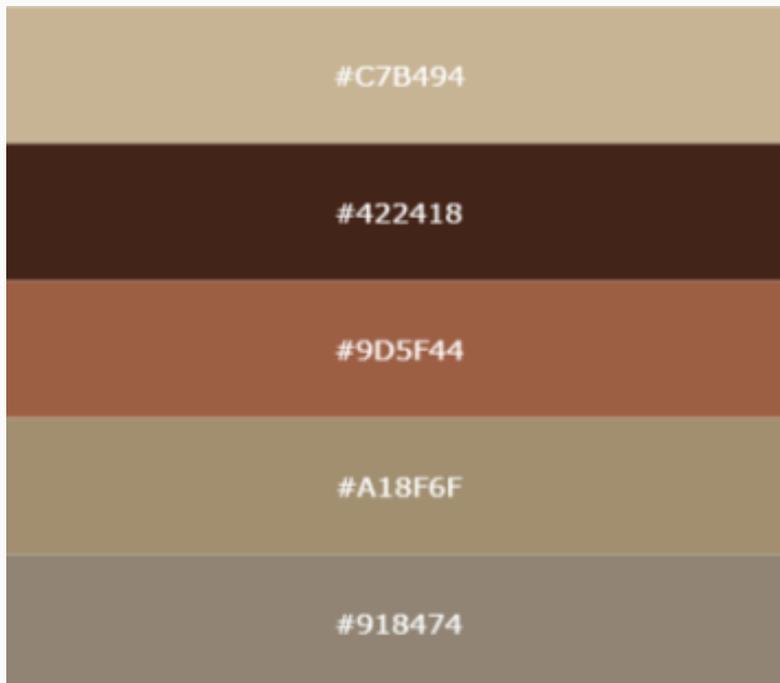
El diseño de estos personajes surgió de manera natural, ya que sabía qué personalidad y qué estética quería darle a los personajes:

- Nana tenía que ser una joven con la que sea fácil identificarse, por lo que su diseño debía ser simple pero atractivo visualmente. Además, elegí tonos morados para su ropa ya que estos simbolizan misterio, creatividad, espiritualismo, autenticidad, verdad, introversión, decadencia, supresión, imaginación... que son aspectos que se relacionan con ella de cierta manera.



*Paleta de colores de Nana*

- La madre de Nana y Olivia debían tener una paleta de colores que transmitiera un sentimiento de nostalgia, por lo que elegí tonos marrones y sepia. Además, el marrón es un color asociado a la tierra, cálido, cómodo y seguro, y se dice que es el color de la resiliencia y de la seguridad.



*Paleta de colores de la Madre de Nana*

- La Parca tenía que ser un personaje que transmitiese poder, serenidad, templanza... por lo que sus colores son bastante neutros y tiene una pose que infunde superioridad frente al resto de personajes.



*Paleta de colores de La Parca*

- Por último, para Asmodeus elegí una paleta similar a la de La Parca, pero con colores un poco diferentes. También quería que la paleta se pareciera en cierto modo a la de Nana, ya que Asmodeus ha tomado la forma de un adolescente humano. Por ello, seleccioné estos colores:



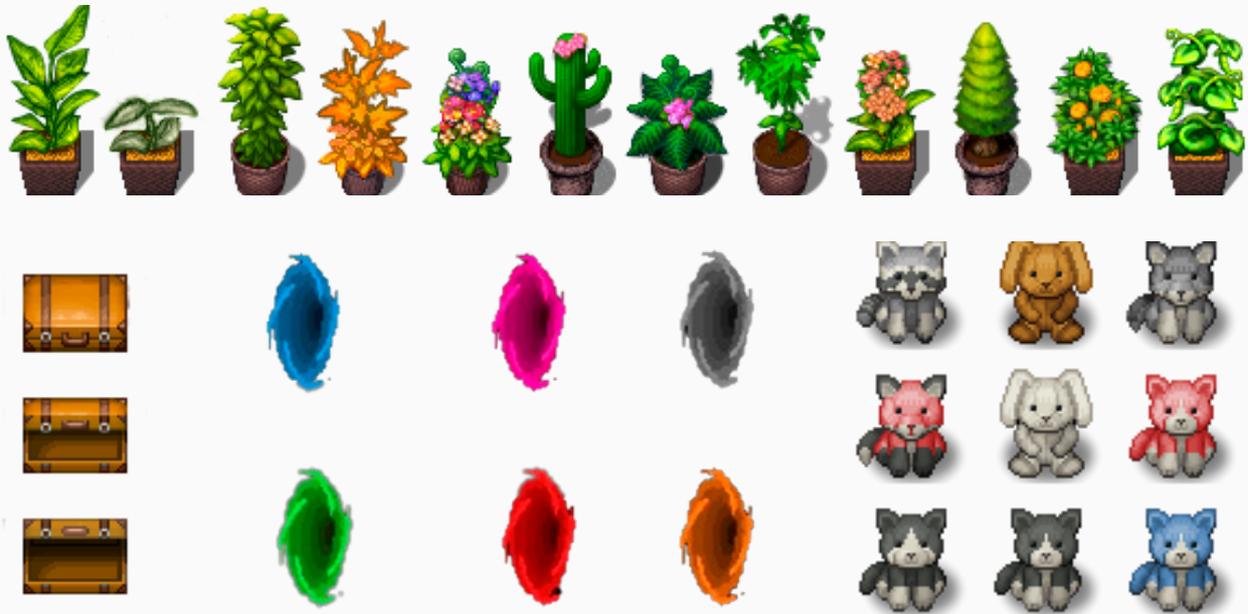
*Paleta de colores de Asmodeus*

Una vez diseñados los personajes, continúe haciendo sus sprites, que son los diseños que le dan movimiento a los personajes dentro del juego:



*Sprites de Nana, Asmodeus, La Parca y la madre de Nana*

En cuanto al diseño de los assets, estos fueron creados principalmente en el programa Adobe Photoshop 2020. Aunque algunos de los tilesets que usé en la demo están sacados de bancos gratuitos del foro oficial de RPG Maker o de los que vienen incluidos en el propio programa, tuve que diseñar muchos otros. Estos son algunos ejemplos:



## OBJETOS COLECCIONABLES

Además de los personajes principales, también quería que apareciesen en la pantalla ciertos objetos que se pueden obtener dentro del juego. Por ello, volví a recurrir a [pixelartmaker.com](http://pixelartmaker.com) para poder diseñarlos.

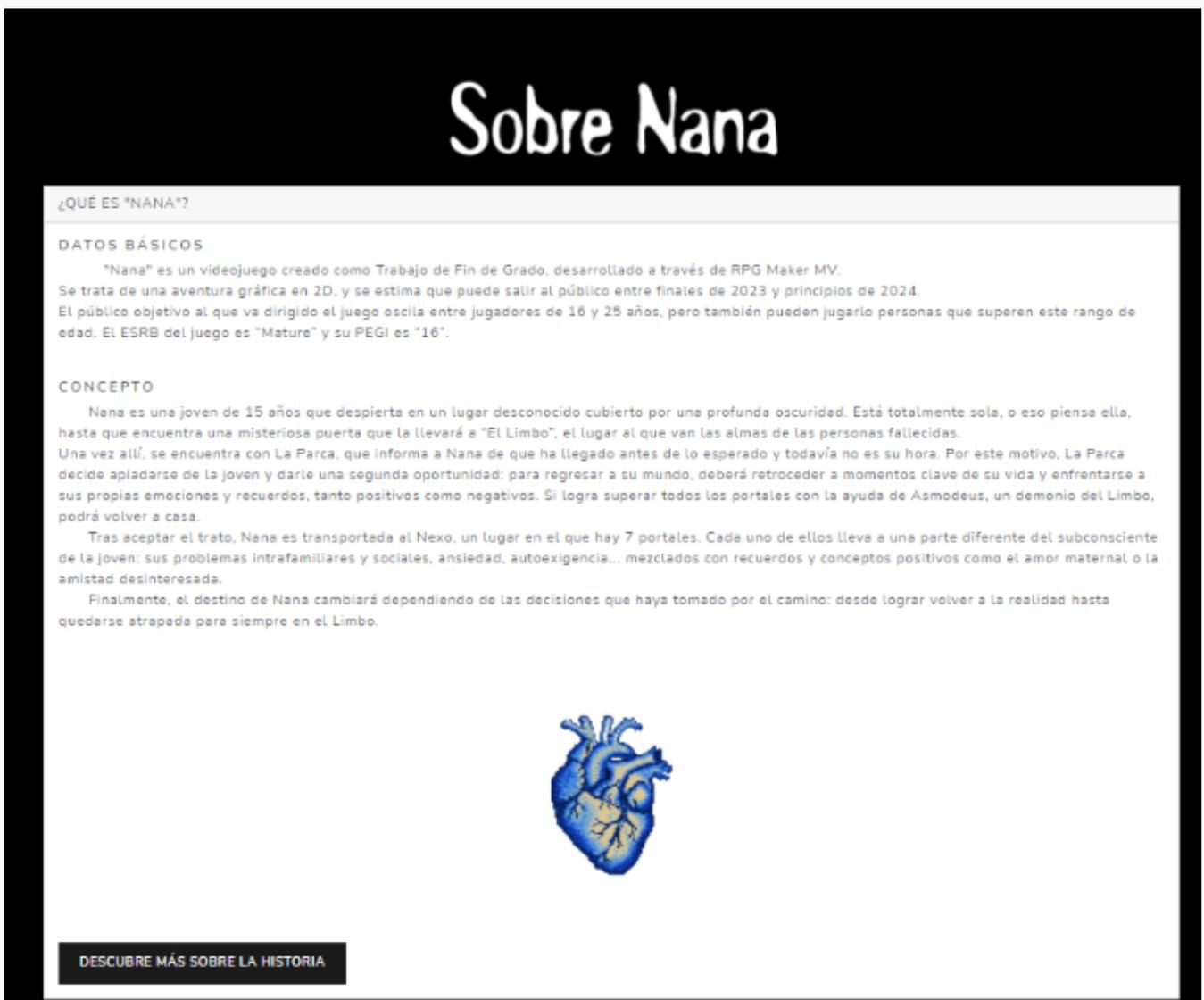


## PÁGINA WEB

Para realizar la página web mediante html, utilicé los programas Sublime y Bootstrap. Quise mantener la estética minimalista que tiene la portada del juego, así que la página consta de un fondo negro con títulos de color blanco para facilitar su lectura. El cuerpo del texto, por otro lado, está situado dentro de cajas grisáceas con forma rectangular.

También quise que no tuviese excesiva información y que fuese más como una carta de presentación al videojuego que animase a la descarga de la demo, por lo que cuenta con cinco apartados básicos: “Sobre Nana”, “Historia”, “Personajes” y “Descarga”.

La web está diseñada para que sea responsive y, por lo tanto, todos sus componentes puedan visualizarse y funcionar correctamente tanto en móvil como en PC.



# Sobre Nana

### ¿QUÉ ES "NANA"?

#### DATOS BÁSICOS

"Nana" es un videojuego creado como Trabajo de Fin de Grado, desarrollado a través de RPG Maker MV. Se trata de una aventura gráfica en 2D, y se estima que puede salir al público entre finales de 2023 y principios de 2024. El público objetivo al que va dirigido el juego oscila entre jugadores de 16 y 25 años, pero también pueden jugarlo personas que superen este rango de edad. El ESRB del juego es "Mature" y su PEGI es "16".

#### CONCEPTO

Nana es una joven de 15 años que despierta en un lugar desconocido cubierto por una profunda oscuridad. Está totalmente sola, o eso piensa ella, hasta que encuentra una misteriosa puerta que la llevará a "El Limbo", el lugar al que van las almas de las personas fallecidas. Una vez allí, se encuentra con La Parca, que informa a Nana de que ha llegado antes de lo esperado y todavía no es su hora. Por este motivo, La Parca decide aplazarse de la joven y darle una segunda oportunidad: para regresar a su mundo, deberá retroceder a momentos clave de su vida y enfrentarse a sus propias emociones y recuerdos, tanto positivos como negativos. Si logra superar todos los portales con la ayuda de Asmodeus, un demonio del Limbo, podrá volver a casa.

Tras aceptar el trato, Nana es transportada al Nexo, un lugar en el que hay 7 portales. Cada uno de ellos lleva a una parte diferente del subconsciente de la joven: sus problemas intrafamiliares y sociales, ansiedad, autoexigencia... mezclados con recuerdos y conceptos positivos como el amor maternal o la amistad desinteresada.

Finalmente, el destino de Nana cambiará dependiendo de las decisiones que haya tomado por el camino: desde lograr volver a la realidad hasta quedarse atrapada para siempre en el Limbo.



DESCUBRE MÁS SOBRE LA HISTORIA

# Descarga

## DESCARGA ONLINE

Próximamente estará disponible la descarga exclusiva para PC. En un futuro, esperamos que esté disponible para Nintendo Switch y PlayStation 4.

Mientras tanto, puedes acceder a los documentos que se han creado para el desarrollo del videojuego:

GAME DESIGN DOCUMENT

THE ONE SHEET

THE TEN PAGE



# Personajes



NANA

Una joven de 15 años, morena y de ojos color miel. Es insegura, introvertida y empática. Utiliza el



LA PARCA

Aparece representada como un esqueleto vestido con motivos religiosos. Se encarga de darle la



ASMODEUS

Un demonio del Limbo con apariencia antropomórfica que parece tener la misma edad de Nana, aunque lleva vivo cientos de

## DOCUMENTO DE VENTA

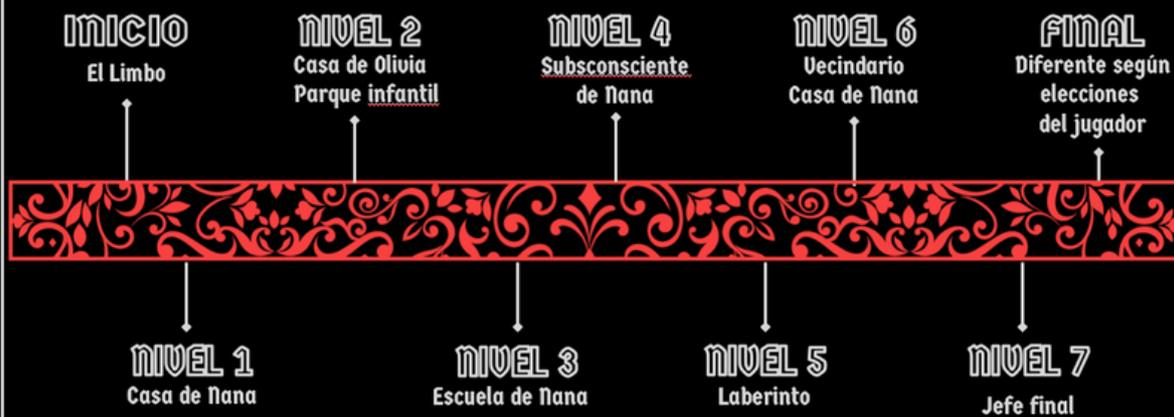
Finalmente, decidí realizar un documento de venta que me sirviese para tratar de expandir el proyecto en un futuro y buscar ayudas o patrocinadores. Este documento contiene la información general sobre el juego de forma muy resumida, y sigue la misma línea visual que el resto de los documentos: una estética minimalista con una paleta de colores basada en el blanco, el negro y el rojo.

# ÍNDICE

1. Introducción
2. Ficha técnica
3. Estructura
  1. Niveles
4. Diseño
  1. Look and feel
  2. Personajes
5. Juegos similares
6. Comercialización
7. Resumen



# NIVELES



## CREACIÓN DE LA DEMO

La demo del videojuego ha sido desarrollada a través del programa RPG Maker MV, aproximadamente entre los meses de febrero y abril de 2023.

Como había diseñado los personajes previamente y tenía una idea clara de cómo iban a ser los espacios estéticamente, el proceso de crear los mapas fue relativamente fácil.

El primer problema llegó a la hora de hacer los diálogos. Sabía de qué forma iba a desarrollarse la historia, pero no tenía un guion escrito como tal. Por ello, decidí improvisar sobre la marcha: conocía lo suficiente a los personajes y ya tenía planeadas algunas interacciones entre ellos, por lo que decidí ir escribiendo los diálogos mientras creaba los diferentes eventos.

Una vez solucionado el primer problema, vino el segundo. Nunca había hecho eventos tan complejos (como, por ejemplo, una introducción al videojuego con imágenes que durasen en la pantalla el tiempo que yo estimase oportuno). Por ello, tuve que informarme a través de foros, tutoriales y mi propia intuición. Este proceso fue largo y de prueba y error hasta que fui poco a poco consiguiendo que todo funcionase correctamente.

En esta búsqueda descubrí cómo insertar *plugins* dentro del programa. Estos *plugins*, que hacen los usuarios y suben a los foros de manera gratuita, me resultaron muy útiles: en primer lugar, usé uno para poder cambiar la pantalla de inicio del juego. De esta forma pude modificar los botones de la pantalla de inicio para que tuviesen las medidas, diseño, texto y colocación que yo quería.

También usé otro *plugin* para que haya un botón en la pantalla de inicio que permita cerrar la ventana del juego (el botón “Salir”), Finalmente, usé otro *plugin* que permite modificar todos los aspectos estéticos del menú de opciones que se encuentra dentro del juego (color de fondo, distribución, tamaño...).

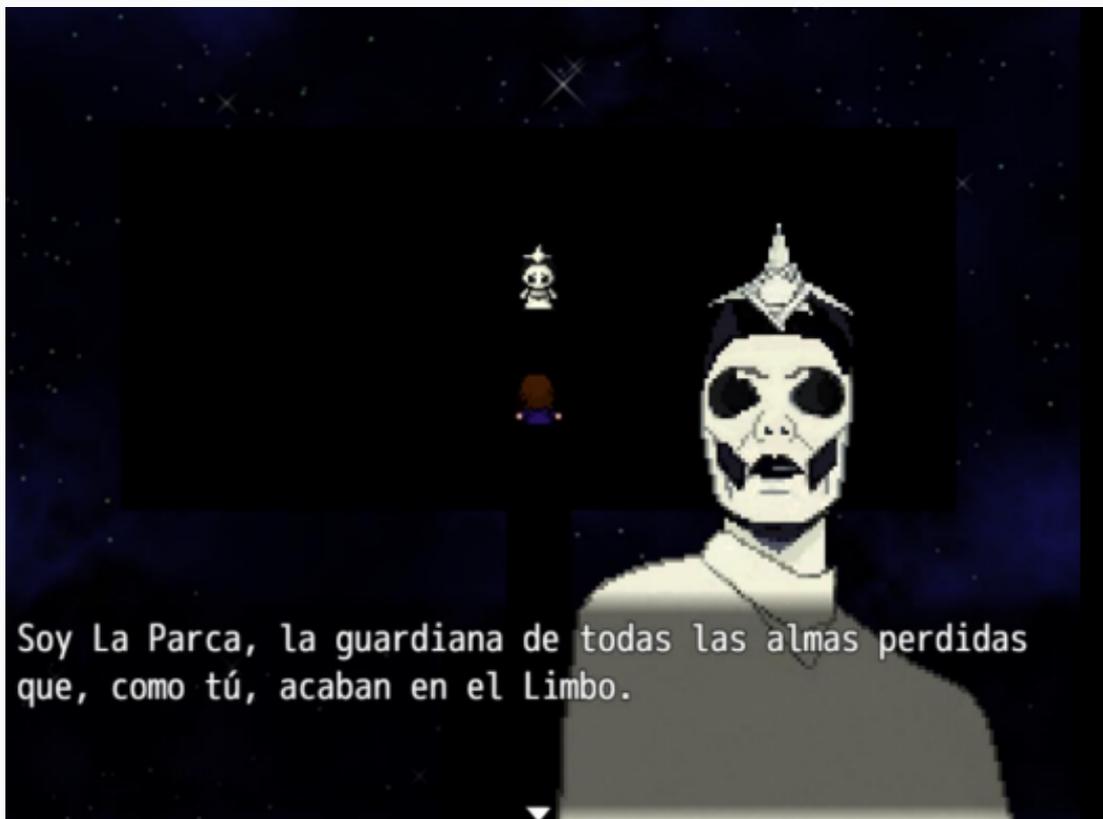
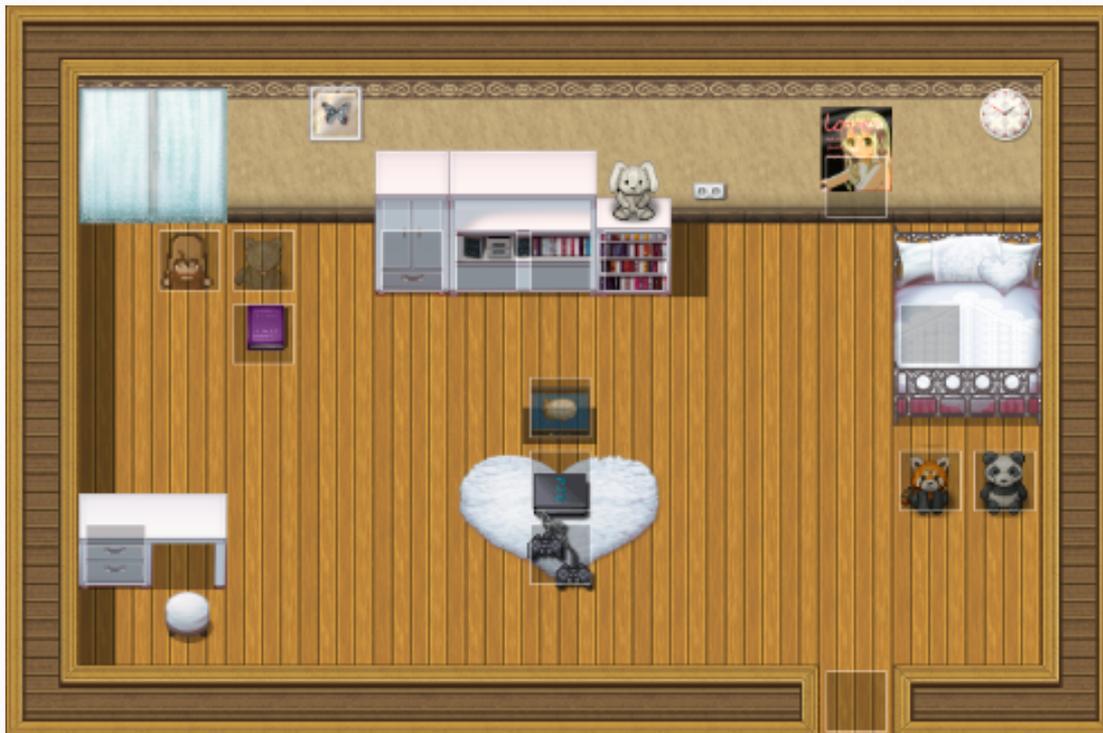
Cuando parecía que ya no podía haber más problemas, llegó el momento en el que tuve que aprender a medir correctamente los assets y los sprites. Una vez más fueron momentos de prueba y error en Photoshop hasta que conseguí que funcionasen correctamente dentro del juego y se viesen como tenía planeado.

Para la música y los efectos de sonido, utilicé bancos gratuitos (principalmente *Pixabay*) y convertí los audios .mp3 en .ogg y .m4a para que pudiesen ser incluidos dentro del videojuego.

Cuando (tras muchas horas de programación y diseño) concluí el primer nivel del juego, decidí añadirle una pantalla final que cerrase la partida y sirviese a modo de créditos.

Estos son algunos ejemplos del resultado final de la demo:





# INSPIRACIÓN

Fue gracias a algunos *youtubers* de habla inglesa con los que me topé alrededor del año 2013 (cuando yo tenía unos 12 años) que nació mi amor hacia los videojuegos creados en RPG Maker. Siempre me había fascinado cómo las historias que cuentan pueden llegar a ser tan profundas utilizando una estética tan “simple” como puede parecer a primera vista el Pixel Art. Sin embargo, nunca me había planteado que yo podría crear un juego también hasta que no se me presentó la oportunidad de hacer este trabajo.

Este conocimiento previo que tenía sobre algunos videojuegos me ha servido de inspiración para crear "Nana". En concreto, estos son los juegos que más me han ayudado a desarrollar el universo:

## *IB*

*Ib* es un videojuego de terror desarrollado en RPG Maker 2000, en el que una niña visita una galería de arte junto a sus padres.

*Ib* es uno de mis videojuegos desarrollados en RPG Maker favoritos. Me sirvió de inspiración para crear ciertos espacios de Nana, sobre todo a nivel del diseño de algunos de los puzzles y a nivel estético. Además, también me dio la idea de hacer diferentes finales dependiendo de las elecciones del jugador.

## *NANA*

Aunque no es un videojuego sino un manga, el nombre de "Nana" surgió gracias a esta serie. Se trata de uno de mis mangas favoritos, cuyas protagonistas comparten este nombre. Por ello, decidí nombrar al personaje principal de mi videojuego de esta manera como homenaje.

## *OMORI*

*Omori* es un videojuego de terror psicológico y surrealista que explora temas como la ansiedad, la depresión y el trauma.

En general, me inspiró en la forma de tratar las emociones y los sentimientos de los personajes, y por los temas serios y difíciles que trata.

## *ONESHOT*

Se trata de un juego de aventuras y rompecabezas surrealista, en el que debemos guiar a un niño en una misión para recuperar el Sol.

De este juego me quedé principalmente con la manera en la que hace que el jugador empatice con el personaje protagonista.

## *TO THE MOON*

Este juego diseñado en RPG Maker XP se centra en la historia de dos doctores que recorren los recuerdos de un hombre a punto de morir para hacer realidad su último deseo.

De *To the moon* me he quedado con la mezcla de momentos emotivos y de humor tan acertada que hace.

## *UNDERTALE*

En este juego, el jugador controla a un personaje que ha caído a una región aislada bajo la superficie de la Tierra. Fue creado con el motor GameMaker: Studio.

Principalmente, me inspiró a hacer que hubiese una ruta “pacífica” y otra más “agresiva” dentro del juego para obtener diferentes finales. También hay algunos objetos y niveles inspirados en su estética.

## *YUME NIKKI*

Este juego diseñado en RPG Maker 2003 de trama compleja y con una estética difícil de definir se centra en los sueños de una niña llamada Madotsuki.

Lo que me inspiró de este juego fue su estructura basada en las diferentes puertas que conducen a los niveles de juegos en los que hay que recolectar ciertos objetos.

# PRESENTE Y FUTURO

Actualmente, “Nana” se encuentra en fase de desarrollo. Cuenta con una primera demo realizada a través del motor RPG Maker MV en la versión 1.6.1, en la que se incluye la introducción al juego y los primeros espacios, como el Nexo y el Limbo, y algunos de los personajes principales como Nana y su madre, Asmodeus y La Parca. Esta demo finaliza tras completar el primero de los siete portales, dando lugar a que se cree una expectación en el jugador para descubrir qué pasa en el resto del juego.

En vistas al futuro, la intención es seguir desarrollándolo hasta que esté finalizado. Sin embargo, es una labor en la que hay que invertir muchas horas de trabajo (y más aún teniendo en cuenta que una sola persona tiene que diseñar los espacios, los personajes, el guion, realizar los códigos de los eventos, etc). Por ello, estimo que “Nana” pueda finalizarse entre finales de 2023 y principios de 2024.

Una vez finalizado, la idea es sacarlo a la luz primero a un público reducido que pueda hacer de beta tester. Se emplearán unos meses en arreglar los posibles errores que los jugadores encuentren y, una vez solucionados, podrá lanzarse al público general.

Además, pienso que “Nana” puede tener un futuro como videojuego real, ya que todavía existe un grupo numeroso de personas nostálgicas de este tipo de juegos creados a principios de los 2000 que tienen una estética similar a “Nana”. Por ello, existen comunidades activas a día de hoy en las redes sociales y diferentes foros. Un ejemplo de ello es la página web [itch.io](https://itch.io), en la que los usuarios pueden publicar juegos creados en RPG Maker MV y otros motores para compartirlos gratuitamente (o no) con el resto de usuarios.

Esta sería una opción viable para el estreno del videojuego, ya que podría establecerse una descarga gratuita de la demo y un pago mínimo de 2,99€ aproximadamente por la versión completa, mientras que se le permite al comprador añadir alguna cantidad extra a esa cifra si lo desea para apoyar el proyecto.

Al usar esta plataforma, no se correría ningún riesgo financiero (ya que los juegos pueden publicarse de forma gratuita), y podemos asegurarnos de que "Nana" llegue a un público objetivo amante de los juegos RPG.

A su vez, se trabajaría en la publicidad y la creación de contenido en redes sociales como TikTok, Twitter, Instagram, etc. que abrirían las puertas a la creación de un posible fandom y daría aún más visibilidad al proyecto.

Finalmente, en un futuro, si el juego tuviese éxito en *itch*, podría publicarse en *Steam* para llegar a un público aún mayor, aunque esto requeriría cierta inversión financiera.

# BIBLIOGRAFÍA

## LIBROS

Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Editions du Seuil.

Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.

Schell, J. (2018). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers.

Wolf, M. (2012). *Building imaginary worlds the theory and history of subcreation*. Routledge.

## VIDEOJUEGOS

Ib. (Versión para ordenador). [Videojuego]. (2012). kouri.

Omori. (Versión para ordenador). [Videojuego]. (2020). OMOCAT.

OneShot. (Versión para ordenador). [Videojuego]. (2016). Future Cat.

Pokémon Diamante y Perla. (Versión para Nintendo DS). [Videojuego]. (2007). Nintendo.

To the moon. (Versión para ordenador). [Videojuego]. (2011). Freebird Games.

Undertale. (Versión para ordenador). [Videojuego]. (2015). Toby Fox.

Yume Nikki. (Versión para ordenador). [Videojuego]. (2004). Kikiyama.

